

GAME BOY ADVANCE

AGB-BH3E-USA

# HAPPY FEET<sup>MC</sup>



GUIDE D'UTILISATION



**MIDWAY**

**VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE LIVRET DE MISES EN GARDE INCLUS AVEC L'APPAREIL SUR LA SÉCURITÉ AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTÈME DE JEU NINTENDO<sup>MD</sup>, LES CARTOUCHES DE JEU OU LES ACCESSOIRES. CE LIVRET CONTIENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ.**

**VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CE QUI SUIT AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ AVEC DES JEUX VIDÉO. SI CE PRODUIT EST UTILISÉ PAR DE JEUNES ENFANTS, CES AVERTISSEMENTS DOIVENT ÊTRE LUS ET EXPLIQUÉS PAR UN ADULTE.**



### **AVERTISSEMENT - Danger de crises d'épilepsie**

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ une sur 4 000) peuvent être victimes pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amuse avec des jeux vidéo d'une crise d'épilepsie ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou des motifs clignotant à l'écran.
- Si vous avez déjà vécu une telle crise d'épilepsie, une perte de conscience ou des symptômes reliés à l'épilepsie, consultez votre médecin avant de jouer avec des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants :

#### **Convulsions**

##### **Tics oculaires ou musculaires**

#### **Troubles de la vue**

##### **Mouvements involontaires**

#### **Perte de conscience**

##### **Désorientation**

Pour diminuer les possibilités d'une crise d'épilepsie pendant le jeu :

1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit possible.
3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué(e) ou avez besoin de sommeil.
4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

## **AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire**

Après quelques heures de jeu, les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les articulations, la peau ou les yeux. Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou les tensions oculaires.

- Évitez de jouer pendant des périodes excessivement longues. Il est recommandé aux parents de voir à ce que leurs enfants jouent pendant des périodes d'une durée appropriée.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes après chaque heure de jeu.
- Si vous éprouvez fatigue ou douleur aux mains, aux poignets et aux bras ou si vos yeux deviennent fatigués et douloureux pendant le jeu, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer à nouveau.
- Si la douleur aux mains, aux poignets, aux bras et aux yeux persiste pendant le jeu ou après, cessez de jouer et consultez un médecin.

## **AVERTISSEMENT - Écoulement du liquide des piles**

Les systèmes portatifs de jeu vidéo Nintendo contiennent un ensemble de piles rechargeables au lithium-ion. L'écoulement d'ingrédients contenus dans ces piles ou les éléments combustibles de leurs ingrédients peuvent causer des blessures et endommager votre équipement de jeu. Si un écoulement du liquide d'une pile se produit, évitez tout contact avec la peau. Dans le cas d'un contact, lavez la surface touchée avec de l'eau savonneuse. En cas de contact avec les yeux, rincez-les abondamment avec de l'eau claire et consultez un médecin.

Pour éviter l'écoulement de l'acide des piles :

- N'exposez pas une pile à des vibrations ou à des chocs excessifs; conservez les piles au sec.
- Ne démontez pas, ne tentez pas de réparer ni de déformer une pile.
- Ne jetez jamais de piles dans les flammes.
- Ne touchez pas les pôles de connexion de la pile; ne provoquez pas de courts-circuits entre les pôles de connexion et un objet de métal.
- Ne retirez pas et n'endommagez pas l'étiquette des piles.

*Ce sceau officiel est votre garantie que Nintendo a examiné ce produit et qu'il satisfait nos normes d'excellence en ce qui a trait à sa main-d'œuvre, sa fiabilité et sa valeur en tant que divertissement. Recherchez-le toujours quand vous achetez des jeux et des accessoires pour vous assurer de leur compatibilité avec les produits de Nintendo.*



À leur vente, tous les produits Nintendo sont brevetés pour leur utilisation exclusive avec d'autres produits autorisés portant le Sceau officiel de qualité de Nintendo<sup>MD</sup>.

**CETTE CARTOUCHE DE JEU NE FONCTIONNE QU'AVEC  
LES SYSTÈMES DE JEU VIDÉO GAME BOY<sup>MD</sup> ADVANCE,  
GAME BOY<sup>MD</sup> MICRO OU NINTENDO DS<sup>MC</sup>.**



LICENCE ÉMISE PAR



### Informations juridiques importantes

Il est illégal et formellement défendu de copier tout jeu vidéo pour n'importe quel système Nintendo, conformément aux lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. Aucune copie de sauvegarde ni archive de sécurité ne sont permises, ni nécessaires pour protéger votre logiciel. Toute infraction est passible de poursuites en justice.

Ce jeu vidéo n'est pas conçu pour être utilisé avec un appareil de copie de données ou tout accessoire non autorisés ou ne faisant pas l'objet d'une licence de Nintendo. L'utilisation de tels appareils annule la garantie de votre produit Nintendo. Nintendo (ou tout détenteur d'une licence de Nintendo ou tout distributeur) n'est pas responsable pour tout dommage ou perte résultant de l'utilisation de tels appareils. Si une telle utilisation entraîne l'arrêt de fonctionnement de votre jeu, débranchez l'appareil avec soin afin d'éviter de l'endommager et poursuivez le jeu comme auparavant. Si votre jeu cesse de fonctionner sans qu'un appareil ou accessoire n'y soit branché, communiquez avec le service de soutien technique ou le service à la clientèle de l'éditeur du jeu.

Le contenu de cet avis n'infirme en rien vos droits.

Ce guide d'utilisation et tout autre imprimé qui l'accompagne sont protégés par les lois nationales et internationales sur la protection de la propriété intellectuelle.

**NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE SCEAU OFFICIEL SONT DES MARQUES DE COMMERCE DE NINTENDO.**

© 2001 NINTENDO. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

# TABLES DES MATIÈRES

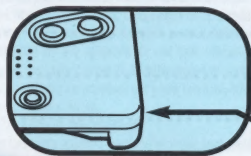
Pour commencer .....	3
Installation .....	4
L'histoire .....	5
Personnages principaux.....	6
Commandes .....	7
Menu Principal .....	8 - 9
Sauvegarder .....	10
Jeu libre.....	11 - 12
Équipe de production .....	13 - 16
Notes.....	17
Garantie.....	20



# POUR COMMENCER

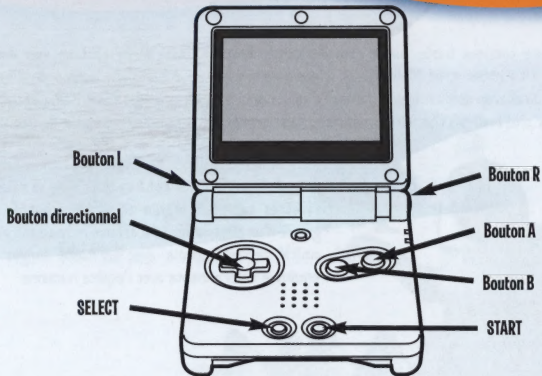
Suis les instructions ci-dessous avant de commencer à jouer.

- Assure-toi que le bouton de tension de ton appareil est en position désactivée.
- Insère la cartouche de jeu GAME BOY<sup>MD</sup> ADVANCE dans la fente située à l'avant du Game Boy Advance SP, l'étiquette tournée vers le CÔTÉ OPPOSÉ à la surface de jeu.
- Active le bouton de tension pour mettre ton appareil en marche.
- Suis les instructions de jeu décrites dans le manuel.



Bouton de tension

# INSTALLATION



# L'HISTOIRE

Cette aventure comique basée sur le film de Warner Bros. Pictures *HAPPY FEET* te met dans les « souliers à claquettes » de Mumble, un jeune pingouin né au cœur d'une nation de Pingouins empereurs – où chacun doit avoir une chanson d'amour pour trouver son âme sœur. Malheureusement, Mumble est le plus mauvais chanteur au monde... Il est cependant, un excellent danseur de claquettes!



Évolue dans la peau de Mumble! Mets-toi à sa place – de sa naissance, claquettes aux pieds, à son admirable échappée de la gueule d'un phoque-léopard affamé, en passant par son amitié pleine d'humour avec les Adelie Amigos et sa rencontre déterminante avec l'espèce humaine.

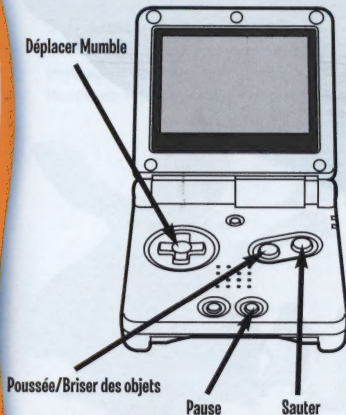


# PERSONNAGES PRINCIPAUX



Les Amigos

# COMMANDES



Glisser sur le ventre tout en marchant = **Bouton directionnel bas** + bouton **B**

Parler en étant près d'autres personnages = **Bouton directionnel haut** (Ils possèdent souvent des renseignements très utiles.)

Attraper du poisson et d'autres objets durant la nage = **Bouton A**

Commandes d'objets à déverrouiller  
(déverrouillés au fil de ta progression dans le jeu)

Charger durant la nage ou se catapulter hors de l'eau = **Bouton B**  
(À utiliser avec prudence. L'utilisation du bouton **B** sous l'eau nécessite plus d'air).

## SÉLECTION DANS LE MENU

Appuie sur le bouton directionnel haut, bas, gauche ou droit pour surligner les options du menu. Appuie sur le **bouton A** pour sélectionner l'option de ton choix. Pour revenir à l'écran de menu précédent, appuie sur le **bouton B**.

# MENU PRINCIPAL



## NOUVELLE PARTIE

C'est le mode Histoire du jeu. Dans le **mode Histoire** (Story Mode), tu joues le rôle de Mumble, dans cette aventure pleine de défis.

Sur ton chemin, tu bavarderas avec d'autres personnages, ramasseras des objets et utiliseras tes habiletés de saut pour surmonter pleins d'obstacles.

Sélectionne cette option pour te rendre à l'écran Nouvelle partie (New Game), et choisis ensuite l'une des trois fentes de sauvegarde disponibles. Si tu joues pour la première fois, voici un didacticiel de base qui te guidera à travers les étapes initiales du jeu.

## CHARGER UNE PARTIE

Lorsque tu sélectionnes cette option, toutes les parties sauvegardées apparaissent. Sélectionne une partie sauvegardée à charger pour continuer.

# MENU PRINCIPAL



## JEU LIBRE

Joue à **Pêche**, **Rythme**, **Glissade minutée sur le ventre** et **Collecte en glissant sur le ventre** pour obtenir un pointage élevé. Voir la section **Jeu libre**, aux pages 11 à 12.

## OPTIONS

Surligne l'option de la **Boîte à musique** (Music Player), et appuie sur le bouton directionnel gauche ou droit pour choisir les chansons disponibles. Tu peux aussi sélectionner **Musique** (Music) ou **Son** (Sound), puis appuyer sur le **bouton A** pour activer ou désactiver ces options. Tu peux aussi choisir la **Langue** (Language) anglaise ou française dans laquelle tu veux jouer.

## ÉQUIPE DE PRODUCTION

Regarde le nom des personnes qui ont rendu le jeu Happy Feet possible.

# SAUVEGARDER



Pendant la partie, appuie sur START pour accéder au menu Pause. Dans ce menu, sélectionne **Sauvegarder la partie** (Save Game) pour sauvegarder tes progrès.

La prochaine fois que tu joues, tu peux sélectionner **Charger une partie** (Load Game) à partir du menu principal pour sélectionner et charger ta partie sauvegardée (voir **Charger une partie**, à la page 7).

Lorsque Mumble est en mission secondaire, comme la Glissade sur le ventre, Nage ou Danse, l'option **Sauvegarder la partie** est inactivée jusqu'à ce que Mumble achève la mission.

En mode Histoire, la partie s'auto-sauvegarde (Autosave) après que tu réussis à accomplir une mission secondaire de Glissade sur le ventre ou Danse.



# JEU LIBRE

En mode Jeu libre (Free Play), tu peux choisir entre quatre types de mini-jeux : **Pêche**, **Rythme**, **Glissade minutée sur le ventre** et **Collecte en glissant sur le ventre**. Sers-toi du bouton directionnel gauche ou droit pour chacun de ces jeux, pour sélectionner la zone ou la chanson, et le niveau de difficulté de ton choix.

## PÊCHE

Accumule un certain nombre de poissons avant la fin du temps imparti! Pour attraper des poissons, appuie sur le **bouton A** lorsque tu es à proximité d'un, mais attention à ta jauge d'air! L'air qui t'est disponible diminue au fil du temps, et lorsque tu entres en contact avec des ennemis. Pour la renouveler, cherche les bulles d'air ou remonte pour prendre de l'air.



## RYTHME

Mumble adore danser, alors sélectionne cette option pour lui donner un peu de Rythme. La chanson commencera, suivie par des icônes-guides de boutons et de bouton directionnel qui pointent vers le haut. Lorsque ces icônes entrent dans les cercles, appuie sur le bouton ou le bouton directionnel approprié. Mumble dansera au meilleur de lui-même si tu réussis à maintenir appuyé le bouton ou le bouton directionnel au bon moment.



# JEU LIBRE

## GLISSADE SUR LE VENTRE (MINUTÉE)

Fais redescendre Mumble en courant le long d'une pente glissante. Tu devras achever la course avant que le temps imparti ne soit écoulé. Ramasse le plus de poissons que tu peux dans ta descente. À chaque fois que tu ramasse un poisson, une seconde sera ajoutée à ton temps. Utilise le bouton directionnel pour contrôler Mumble dans sa descente, et appuie sur le bouton A pour sauter.



## GLISSADE SUR LE VENTRE (COLLECTE)

Au cours de sa descente le long de la colline, Mumble doit collectionner un certain nombre de poissons avant d'atteindre la ligne d'arrivée. Sers-toi du bouton directionnel pour contrôler Mumble durant sa descente et appuie sur le bouton A pour sauter.

Déverrouillé au fil de ta progression dans le jeu

Appuie sur le bouton B pour obtenir un coup de pouce sur la pente ou dans l'air. Tu peux également l'utiliser pour parvenir au poisson rose boni, aux piles de neige et aux glaçons.

# ÉQUIPE DE PRODUCTION

## Développé par Artificial Mind and Movement

Concepteur du jeu	Erik Szabo
Réalisateur du jeu	David Williams
Directeur de projet	Nabil Yared
Programmeur en chef	Alexandre Gauthier
Programmeur du jeu et des outils	Andre Mathieu
Artiste en chef	Yan Bohler
Artiste des arrière-plans	Marianne Cliche
Animateur	Martin Spénard
Artistes additionnels	William Douville et Jean-François Duval
Chef du contrôle de qualité	Cedric Michea
Contrôle de qualité	Bradley Bourne et Jean-Philippe Côté
Producteur exécutif	Remi Racine
Directeur	Pierre Robidoux
Chef de production	Chafye Nemri
Conception sonore	Mathieu Lavoie
Musique et son GAX	Shin'en
Remerciements spéciaux	Lyne Girouard, Wendy Enriquez-Donissaint, Myrienne Dontigny, Alain Moreau, Maria Radice, Département de MIS A2M, Caroline Beaula, nos amis et familles

## Midway Home Entertainment

Producteur exécutif	Richard Hicks
Producteur principal	Paul Grace
Producteur	Hans Lo
Producteur associé	Devin Shatsky
Producteur adjoint	Regan Kerwin
Directeur technique principal	Mark Allen
Assistant technique	Colin Payette
Directeur du développement	Trevor Snowden
Directrice associée du développement	Kate Johnson-Page
Directeur artistique	Murphy Michaels
Directeur de l'animation	Jimmy Almeida
Directeur de l'audio	Alex Brandon
Ingénieur de l'audio	Drew Rydberg
Auteur du scénario	ony Peterson
Gestionnaire du contrôle de qualité	Malcolm Scott
Superviseur du contrôle de qualité	Curtis Barnes
Chef du contrôle de qualité	John Bozeman et Josh Stacy
Chefs adjoints du contrôle de qualité	Greg Bass et Travis Zander
Analystes du contrôle de qualité	Ben Esquerro, Mark Fontecha, JB Sarao, John Ryan et Bryan Shaw

# ÉQUIPE DE PRODUCTION

Analystes des standards techniques	Josh Palmer
Directeur du marketing	Tim Granich
Gestionnaire principal des relations publiques	Johnner Riehl
Directeur du réseau marketing	Greg Mucha
Gestionnaire du réseau marketing	Jill Kogut

## RELATIONS DE PREMIER PLAN

Directeur	Samuel Peterson
Coordonnateur des soumissions	Ki Wolf-Smith
Productrice adjointe	Johanna Añonuevo
Producteur adjoint	Greg Ranz
Directeur de projet	Chris Giggins

## LICENCES

Mark Morrison, Nicole Garcia et Chari Ong

## LOCALISATION

Gestionnaire de la localisation	Clermont Matton
Superviseurs de la localisation	Baki Allen et Eric Pochat
Analystes de la localisation	Leo Capezuto, Steve Farmer, Franklin Najarro et Philip Vodermyer

## SERVICES CRÉATIFS

Ryan Braman, Michael Crawford, Rigoberto Cortes, Stefano Dalu, Gary Gonzales, Rare Macapayag, Jon Mongelluzzo, Sally Nichols, Jack O'Neill, Bill O'Neil, Matt Schiel, Chris Skrundz, BethAnn Smukowski, Dimitrios Tianis, James Vogel, Ron White, Yvonne White-Baptista, Christa Woss et Larry Wotman

## Midway Games Ltd.

Producteur exécutif	Richard Hicks
Directeur des ventes pour l'Europe	Rob Gross
Gestionnaire principal de la marque pour l'Europe	Mike Eglington
Gestionnaire de la marque pour l'Europe	Aidan Minter
Gestionnaire de la marque pour l'Europe	Matthew Hubbard
Gestionnaire adjoint de la marque pour l'Europe	Craig Parker-Wood
Gestionnaire des relations publiques	Phil Robinson
Gestionnaire des relations publiques pour l'Europe	Clare Turner
Coordinatrice du produit logiciel	Joanna Hammond
Adjoint aux services créatifs	Andrew McGregor
Remerciements spéciaux	David Zucker, Matt Booty, Michael Gottlieb, Steve Allison, Mona Hamilton, Rob Gustafson, Lee Jacobson, Reilly Brennan, Sarah Moschea, Sarah McIlroy, Steve Arthur, Paul Sterngold et Bill Tiller

# ÉQUIPE DE PRODUCTION

## Warner Bros. Interactive Entertainment

Productrice principale	Heidi Behrendt
Producteur associé	Doug Rukavina
Directrice, droits et licences	Karen Pierson
Directeur de la production	Jonathan Eubanks
Coordonnateur du marketing	David S. Cohen
Directrice du marketing	Stephanie Johnson
Directeur des relations publiques	Remi Sklar
Vice-présidente principale, exploitation	Debra Baker
Vice-président principal	Jason Hall
Remerciements spéciaux	Kelly Abbey, Angela Angove, Bruce Berman, Nick Bonomo, Austin Boulware, Wendy Bozzi, Graham Burke, Dan Butler, Maxwell Cook, Chris DeFaria, Grant Duncan, Glenn Eckerle, Dan Furie, Philippe Erwin, Albert Fernandez, Patrick Flaherty, Kirsten Gavoni, Dana Goldberg, Andrew Hoffacker, Ed Jones, Sean Jackson, Scott Johnson, Jeneba Konare, Bill Miller, Louise McTighe, George Miller, Lori Rault, Doug Mitchell, Kristin Moffett, Jeff Nachbaur, Zareh Nalbandian, John Powell, Kelliee Santiago, Michael Steuerwald, Mark Sexton, Gary Sheinwald, Marc Solomon, Steve Southgate, Lisa St. Amand, Michael Steffen, Jennifer Stump, Julie Sessing-Turner, Courtenay Valenti, Geraldine Wong, Martin Wood et Keith Zajic

## Bug Tracker

Chef de la direction - Président	Antoine Carre
Chef de l'exploitation	Paquito Hernandez
Directeur de projet	Peter Cooke
Essayeurs en chef	Andrew Lee et James Huan
Essayeurs	Stephan Maltais, David Cruau, Pierre-Hugues Legault Monty, Luc Bergeron, Mathieu Pinsonnault, Henry Chen, Nhi Ngo, Marco Rodi, Maxime Chartrand, Nicolas Pelletier, Emmanuel Paul Blain, David Rivard, Marc Beauchamp, Jesse Penning, Vo Dao, Kain Lacroix, Sébastien Héroux, Linda Ly, Erin Martel, Nicolas Germain, Sylvain Menouillard, Jérôme Vu Than et Pierre Boudreau

## RelQ

Gestionnaire de l'exécution	S Venugopal
Gestionnaire du contrôle de qualité	Naveen N Belavadi
Chef du contrôle de qualité	Chintu Raju
Chefs adjoints du contrôle de qualité	Srikanth S K, Karthik S et Prajesh Thoppil
Ingénieurs des essais	Punith D Raju, Sandeep Patil, Dheeraj Shetty, Karthik R, Sharath N Singh, Giribabu D, Prathibha A, Pavan S V, Anil P S, Srikanth K, M Farhan, Ranjani S, Srikanth S, Anoop Kumar P, Tarun Handa, Raghava Phaneendra, Ranganath K, Dron Kumar A, Abhishek Agarwal, Sourabh Bhatnagar, Siraj Ahmed, Raghu G Nair, Vishnu Priya, Karthikeyan S, Thirlok H S et Leeladhar S B



# GÉNÉRIQUE MUSICAL

## **I Wish**

Interprétée par Stevie Wonder  
Courtoisie de Motown Record Company,  
L.P. sous licence de Universal Music Enterprises  
Composée par Stevie Wonder  
Utilisée avec la permission de Jobete Music, Co., Inc. et Black Bull Music.  
Tous droits réservés.

## **Jump N Move**

Composée par Simon Bartholomew, Jan Kincaid, Andrew Levy et Jamal Mitchell  
Interprétée par The Brand New Heavies avec en vedette Jamalski  
Courtoisie de Delicious Vinyl Records  
Publiée par Warner-Tamerlane Publishing Co. (BMI),  
Roughneck Reality Music (BMI), Mud Slide Music (BMI)  
© 1992 London Music Ltd. (PRS) et Unknown Publisher (NS)  
Tous droits de la part de London Music Ltd. (PRS)  
Tous droits réservés. Utilisée sous autorisation.

## **Boogie Wonderland**

Interprétée par BRITTANY MURPHY  
Composée par Allee Willis et Jonathan Lind  
EMI Blackwood Music Inc pour son propre compte, pour le compte de Irving Music  
et Big Mystique Music (BMI)  
Produit par John Powell  
Mixée par Bob Clearmountain  
© 2006 Warner Bros. Entertainment

## **(Shake, Shake, Shake) Shake Your Booty**

Interprétée par KC & The Sunshine Band  
Courtoisie de T.K. Records, un label de Rhino Entertainment Company  
En collaboration avec Warner Music Group  
Video Game Licensing  
© 1976 T.K. Records, un label de Rhino Music Company  
Ecrit par Harry Wayne Casey et Richard Raymond Finch  
Utilisée sous permission de EMI Virgin Songs, Inc. connu sous le nom EMI Longitude Music  
Tous droits réservés.

## **Groove Is In The Heart**

Interprétée par Dee-Lite  
Courtoisie de Elektra Entertainment Group  
En collaboration avec Warner Music Group  
Video Game Licensing  
© 1990 ktra Entertainment Group  
Ecrit par Kier Kirby, Dmitry Brill, Towa Tei  
et Herbie Hancock  
Utilisée sous permission de EMI Hastings Catalog, Inc.  
Tous droits réservés.

# NOTES

---

---

---

---

---

---

---

---

# HAPPY FEET<sup>MC</sup>

## Collectionne ces pingouins dansants de Thinkway Toys!

GLORIA

MUMBLE

RAMON



Disponibles  
dans les  
grands magasins  
au détail

Creating Fun With Technology<sup>MD</sup>



**THINK  
WAY**



ThinkwayToys.com

### Tippity Tap-Tap

HAPPY FEET et tous les personnages et éléments qui s'y rapportent sont des marques de commerce et font l'objet de droits d'auteur de Warner Bros. Entertainment Inc. (s06)

Nous faisons des  
**CLAQUETTES au RYTHME**  
de TOUTE musique, à l'aide d'une  
technologie musicale de pointe.

[www.happyfeetmovie.com](http://www.happyfeetmovie.com)

# HAPPY FEET<sup>TM</sup>

Explore l'aventure et le divertissement avec  
les livres de Penguin tout en faisant des claquettes!

Livres de Happy Feet en vente maintenant!



Disponible là où les livres sont vendus

Price Stern Sloan • Une filiale de Penguin Young Readers Group • [www.penguin.com/youngreaders](http://www.penguin.com/youngreaders)



MC et © Warner Bros. Entertainment Inc. • [www.happyfeetmovie.com](http://www.happyfeetmovie.com)

# GARANTIE

MIDWAY HOME ENTERTAINMENT INC. garantit à l'acheteur original de ce produit de Midway Home Entertainment Inc. que le média sur lequel ce logiciel est enregistré est franc de tout vice de matériel ou de main-d'œuvre pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de sa date d'achat. Ce logiciel de Midway Home Entertainment Inc. est vendu « tel quel » et sans aucune garantie expresse ou tacite et Midway Home Entertainment Inc. ne peut être tenu responsable de quelque dommage ou perte que ce soit découlant de l'usage de ce logiciel. Midway Home Entertainment Inc. accepte, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours, de remplacer ou réparer sans frais, à sa discrétion, tout logiciel de Midway Home Entertainment Inc., dont les frais d'envoi par la poste ont été payés, avec une preuve d'achat, acheminé à son Centre de service. La présente garantie ne peut être invoquée lorsque le vice résulte de l'usure normale.

La présente garantie sera également nulle et sans effet si le vice du logiciel de Midway Home Entertainment Inc. résulte d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un acte délibéré ou d'une négligence. L'OBLIGATION DÉCOULANT DE LA PRÉSENTE GARANTIE TIENT LIEU DE TOUTE AUTRE GARANTIE ET NULLE AUTRE ASSERTION OU REPRÉSENTATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT N'ENGAGE Midway Home Entertainment Inc. TOUTE GARANTIE TACITE S'APPLIQUANT AU PRÉSENT LOGICIEL, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE QUANT À SA VALEUR MARCHANDE OU À SA PERTINENCE EN REGARD D'UN USAGE PARTICULIER, SE LIMITE À LA PÉRIODE DE QUATRE-vingt-dix (90) JOURS DÉCRITE CI-DESSUS. MIDWAY HOME ENTERTAINMENT INC. NE SAURAIT EN AUCUN CAS ÊTRE TENU RESPONSABLE DES DOMMAGES DIRECTS, SPÉCIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS RÉSULTANT DE LA POSSESSION, DE L'USAGE OU DE LA DÉFAILLANCE DU LOGICIEL de Midway Home Entertainment Inc.

Certains états ou provinces ne permettent ni les limites de la période de garantie, ni des exclusions ni des limites vis-à-vis des dommages indirects ou accidentels. Le cas échéant, les exclusions et les limites de responsabilité qui précèdent peuvent ne pas s'appliquer à vous. Cette garantie vous octroie des droits spécifiques et vous pouvez bénéficier d'autres droits qui varient d'un état ou d'une province à l'autre.

Midway Home Entertainment Inc.

À l'attention : Soutien technique/Service à la clientèle

(Tech/Customer Support)

675 Mira Mesa Blvd., Suite 123-155

San Diego, CA 92121 U.S.A.

Ligne sans frais : 1 866 588-GAME (1 866 588 4263)

De 9 h 00 à 18 h 00, heure du Pacifique

Ligne directe : (858) 450-8190

Télécopieur : (858) 658-9027

Soutien technique et Service à la clientèle disponible au <http://support.midway.com>

Logiciel HAPPY FEET © 2006 Midway Home Entertainment Inc. MIDWAY et le LOGO MIDWAY sont des marques de commerce ou des marques déposées de Midway Amusement Games, LLC. Tous droits réservés. Développé par Artificial Mind and Movement, Inc. Midway Home Entertainment Inc. et ses affiliés ne supervisent, n'endossent ou n'acceptent aucune responsabilité quant au contenu des sites web non gérés ou non administrés par Midway Home Entertainment Inc. Distribué sous licence par Midway Home Entertainment Inc.



HAPPY FEET et tous les personnages et éléments s'y rapportant sont des marques de commerce de et font l'objet de droits d'auteur de Warner Bros. Entertainment Inc.

LOGO DE WBIE, BOULIER DE WB : <sup>TM</sup> et © Warner Bros. Entertainment Inc.  
(s06)



# The Grim Adventures of Billy & Mandy

Disponible maintenant!



GAME BOY ADVANCE



Logiciel © 2006 Midway Home Entertainment Inc.  
MIDWAY et le LOGO MIDWAY sont des marques de  
commerce ou des marques déposées de Midway  
Amusement Games, LLC. Tous droits réservés. Distribué sous licence par Midway Home Entertainment Inc.  
MC, MD et Game Boy Advance sont des marques de commerce de Nintendo © 2001 Nintendo.

The Grim Adventures of Billy & Mandy, le logo Cartoon Network et tous les personnages et éléments  
qui s'y rapportent sont des marques de commerce de et font l'objet de droits d'auteur de Cartoon Network.  
(s06)



**MIDWAY**

MIDWAY HOME ENTERTAINMENT INC.  
6755 Mira Mesa Blvd., Bureau 123-155  
San Diego, CA 92121  
Etats-Unis

IMPRIMÉ AU CANADA